1

对于中长发，在动笔之初就要考虑到头部形状对发型的影响，使头发的走向依附于头部的形状。

2

在之前一步的基础上绘制头发的细节，与此同时对五官也进行一定的绘制。

3

最后修整线稿，适当强调发股之间的穿插关系。

1

在绘制头发之前要先对头部本身的体积动态进行确定。

2

设计发型时要先设计整个头发大的轮廓，随后简要交代出体积感及一些边缘细节，如脸部周围的头发。

3

在绘制头发较多且具有卷曲的发型时，要先将其分为几个大组，然后将每个大组分为若干小组。如上图所示，可分为三个大组，即两个辫子和头顶，在上面又有几个小组。

要绘制出漂亮的长发，必须把握以下几点；第一：整个发型的轮廓，第二：发组的划分及整个头发的体积感。

1 2 3

观看者第一眼最直观的感觉就是发型的轮廓，在建立轮廓的形状之后就要对头发进行合理的划分，从而在绘制和表现上达到便捷、直观。

人物表情的绘制

人物角色的表情是多变的，每种表情都有一定的面部变化规律，但是由于人物的长相和个性有所差异，因此呈现出的表情也会有一定的差异。动漫中的面部表情主要靠眉毛、眼睛和嘴巴来进行表现，通过组合不同的变形，就可以表现出人物丰富的表情。

正面情绪的绘制

一个表情在绘制之初就应该呈现在纸面上。

在绘制正面表情的时候，要注意角色嘴角的变化，嘴角微微向上翘起但并不明显。

一个表情的产生除了五官的位置发生变化外，头部动态也是决定人物表情的重要一项。此图中人物的头部微低，且角度基本为正视，这就更加突出了人物的“普通”表情。

同样是一个正视的角度，人物夸张的眼睛及紧闭的嘴形成了一个略显吃惊的表情。在表现一些略显夸张的神情时可以适当地对五官大小进行夸张。

1

在绘制一些较为夸张的表情时，可以在绘制之初就将其表情变化最大的五官表现出来，这样在后面的绘制中会更方便把握画面的基调。

2

当这些夸张的五官位置确定之后，就可以根据五官位置设计发型并进行深入的刻画。

3

当画面中的内容基本确定之后，擦除零乱的线稿，留下一定的痕迹，在擦除时可以先从一个局部开始，擦除一个部位就深入刻画一个部位，这样做虽然在绘制速度上变慢了，但是会更加方便初学者整体把握画面深入的程度。

4

在绘制人物表情突出的画面时，不一定要对五官进行过多深入的刻画，但在五官位置方面一定要仔细推敲，越是夸张的表情，如果位置产生变化或者大小不合适，那么这个表情不但没有表现力，也往往会无法产生预期的效果。

5

正面情绪中最难控制的表情就是开心的大笑，因为产生这种表情的五官都进行了充分的展开，因为展开，五官都会显得很大，在有限的区域中绘制面积变大的五官，并且要准确传达角色的情绪，不但需要脸部周围的发型及发饰的烘托，更需要进行大量的练习，从而掌握更多的表情绘制经验。

负面情绪的绘制

负面情绪的表情一般比较夸张，而且整个面部上五官的位置都会移动，这种移动都是以鼻部为中心进行的。

负面情绪中也有不是很强烈的，在画面表现中以眼睛为主要变化，如鄙视、不屑、傲慢等。初学者可以多学习成熟作品中的五官变现样式，这种情绪的表达样式相对单一，并且多为符号化。

人物头部绘制实例

本节以3个案例来讲述如何完整地绘制动漫中人物的头部。

实例1

❶ 利用“o”和“+”线确定角色的头部朝向，然后描绘头发的轮廓，随后添加头饰。

❷ 将草稿擦除，留下能够看清的痕迹。

从感兴趣的位置开始着手，深入线稿的绘制。

❸ 在绘制头发时要注意发股之间的穿插关系。

❹ 因为头发体积及画面位置的原因，发饰的绘制在这张画面中很重要。

布褶的相互穿插较之头发更加细腻，这是由其质感决定的。

❺ 擦除之前留下的草稿痕迹，显现出深入绘制时的线稿。

❻ 深入绘制眼睛，要注意其高光的位置及瞳孔处的颜色。

7

为了使画面更加丰富，也为了使角色显得更加具有吸引力，为角色添加更多的发饰。

8

最后为画面添加一定的投影，要明确这些投影在画面中的作用，是为了增强头部的体积感，还是单纯地为了使画面更加好看。

投影是一个使角色增彩的方法，但并不是掩盖缺点和不足的方法，线稿造型的准确才是我们平时练习的目的。

实例2

1

确定头部朝向和动态之后添加脖子，这样可以使头部的动态和朝向更具表现力（本书第四章中会对头、颈、肩关系有详细的讲解）。

2

头发的发梢部分有控制地向左摆动，这样的头发更具有动感，使角色的情绪更具表现力。

对眼睛也要进行一定的绘制，目的是更准确地在这个步骤中观察角色各个方面的信息是否传达到位。

3

将草稿擦除，依照留下的痕迹，从感兴趣的局部开始深入绘制，注意线条间的穿插和遮挡关系。

4

除了前面讲到的通过明暗来建立头发的体积外，利用线条的穿插关系来表现头部体积也是动漫画家常用的方法，但初学者掌握起来相对较难。

5

在最后的深入阶段将重心放在五官的绘制上，眼睛的质感、嘴角的朝向，这些细节将直接表现出人物的表情因素。

为了配合头发的飘动感，为人物加上领结，领结的动势与头发相同，两者相互配合，使观看者明显感觉到画面中空气的流动。

实例3

1

这个案例与前面案例不同的地方在于，这个画面中带有人物的“头颈肩”关系。

在绘制具有肩膀的人物头部时先确立头部的朝向，然后再添加颈部和肩膀（针对此类画面而言，带有更多身体部分的绘制方法将在下一章进行讲解）。

2

添加五官的形态和头发的轮廓，在绘制头发轮廓时可以用较为硬朗的笔触交代出头发各组之间的关系，方便后面深入绘制。

3

将线稿擦除，在留下的痕迹上仔细绘制线稿。

上图是从脸部开始深入的，注意颈部线条和脸部轮廓线之间的遮挡关系。

4

围绕最先深入的地方开始详尽地绘制，要注意肩膀的结构（本书第四章有详细讲解），以及服装的遮挡关系。

5

最后深入绘制角色最有特点的长发，线条间的相互穿插关系和遮挡关系可以表现出空间感。

6

最后为画面添加投影，要注意整体光源的统一性。

投影的目的是烘托形体及画面气氛，初学者切忌为了遮盖线稿的不足而添加投影，这样不但没有有效地为画面创造良好的效果，而且一旦长时间养成习惯会对技能的提高产生阻碍。

人体的中心线对于我们绘制姿态正确的人体有很重要的作用。只有中心线绘制正确了，人体的姿态才不会画错。

男女躯干的差别

漫画中的人物体型几乎接近完美，但在绘制男性和女性的身体特征时还是有很大的区别的。掌握男女身体的区别有助于我们准确地把握人体的特征，对身体动态的表现也是很重要的。男女的身体区别主要在肩宽、胯部和四肢上。

女性的手臂细弱柔美，不像男性的手臂有凸起的肌肉。

女性的脊椎相对于男性的脊椎更具有柔韧性，所以在绘制女性角色时，要注意脊椎的弯曲感，这有助于表现女性的柔美。

男性的肩部比女性肩部要宽而且方，女性大约有两个头长，男性大约为2.2个头长。

胸部是女性独有的“魅力”，它最能够展示女性的曲线美，在绘制胸部时要强调其浑圆和立体感。

女性和男性比较起来，身体的脂肪要多一些，全身外轮廓线条柔顺优美。绘制时可以将身体表现得丰满一些。表现脂肪型的身体要避免线条过多，使其呈现圆滑的感觉。

男性躯干的中心线没有女性躯干的中心线的弧度大。

男性肩胛骨的线条没有女性柔美。

女性臀部的脂肪比较多，所以曲线弧度要大一些。

男性颈部的胸锁乳突肌明显凸出，肩部与脖子呈现斜坡状。

为了体现男性的强壮感，人物躯干的肌肉要适当地表现一些。

从侧面看，女性最突出的特征就是胸部和臀部。

男性身体相对平直，凹凸较少。

女性的肩部相对于男性来说就圆润小巧了许多。

绘制男性身体时，特别要注意肌肉的处理，体现出阳刚之气，整体看上去棱角分明；而女性在整体上显得浑圆，曲线凸出。

男性的肩部比女性要宽一些。

男性腰部与臀部形成接近直线的线条。胯部要注意表现出“方”的感觉。

女性的腰部与臀部形成优美的曲线。胯部要注意表现出“圆”的感觉。

男性的躯干厚实，在绘制时要用曲线表现出背阔肌的线条。

臀部窄小紧绷

臀部的凹陷

肩部的坡度很大。

肩胛骨的线条很优美。

女性的身体骨骼相对较小，肌肉不发达，身体的脂肪比男性多，在绘制时注意线条要流畅，体现出女性的柔美与圆润。

女性臀部圆润，脂肪的感觉很明显。

提示：在绘制身体的背面时，一定要表现出男性体格的“方”和女性体格的“圆”，人物人体中的肩部、背部、胯部是最能够体现特征的部位，对于这些部位要着重刻画。

肩胛骨的运动

手臂向上抬起时，肩胛骨和锁骨也随着向上运动。

表现背部的脊椎线，可以加强人物的存在感。

抬起手臂一侧的肩胛骨的位置明显比另一侧要高，绘制人体时要注意表现这些细节。

手臂向后，肩胛骨明显突起，向后合拢。

肩胛骨随着手臂的运动而运动。两手臂向后伸展时，肩胛骨以肩部为轴随着向后运动；两手臂向前伸展时，肩胛骨以肩部为轴随着向前运动。

向后

正常

向前

躯干的扭转

身体的朝向主要在胸腔以上的部位来表现。

以腰部为基点开始扭转。

肩部转动的幅度是最大的。

躯干向一侧扭转时，脊椎从腰部开始产生扭转。

躯干扭转幅度越大，盆骨的转动幅度也越大。

概括动态的技巧

在绘制角色动作的时候，骨点之间的位置关系成了角色动作形成的关键点。熟练地掌握肩膀、肘部、膝部和脚踝等这些部位的骨关节点，可以使我们在绘制角色时更加得心应手，从而便捷、快速地绘制角色。

通过人体骨骼动态可以明确看出人物的动作。

关节点绘制的精髓在于关节的位置。这种骨骼绘制法被很多成功的卡通画家所使用。

人物立体感的表现

不同视角的人体

人体是实实在在存在于三维空间中的，我们在绘制人物时，要将人体表现出立体感、透视感。只有人物存在了，才能更好地表现人物的动作。

用立方体的知识来了解人体，不仅有助于我们更好地了解人体结构，也能让我们更准确地绘制出具有立体感的人物。

我们可以使用三点透视的方法，通过仰视和俯视的角度，让透视线向上或下收拢一些，加强人体透视感的表现。

用圆柱体来表现手臂

用圆柱体来表现人物的手臂是很合适的。

越来越朝向正面的手臂是比较难画的，使用圆柱体来表现，让我们可以很容易地理解手臂的结构。

用长方体来概括人体

将身体主要活动的部分区分开来，大致有颈部、胸部、腰部、臀部、大腿、小腿和脚等。胸部又分为两个部分，要特别注意。

除了将整个身体用长方体来表示外，我们还可以将不同的身体部位也用长方体来表示，这样更加加深了我们绘画时的立体意识。

站姿的绘制

人体站立的姿势是我们比较常见的姿态。人物的站姿婀娜多姿，形态万千，可以根据需要来绘制不同的站立姿态。

在绘制时，要注意人物体态、身材比例和结构等要素，另外要注意人体的平衡感，在静态中求变化。

俏皮的站姿

❶

根据设想的动作，用简单的线条勾画出人物的外形，确定出人物的头部及身体的基本动态就可以了。

❷

继续描绘出头发、服饰等部位的轮廓，用较细的线条将人物的造型表现出来。

❸

下面沿着外轮廓线对人物的服饰进行详细地绘制。这里的线条还是尽量以简洁的手法来绘制。

❹

接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，主要是将人物的五官详细地刻画出来。

五官的绘制是很重要的，要表现出人物的俏皮感觉不能只通过动作的绘制，还要经过人物表情的渲染，才能更有说服力。

5

利用橡皮等修改工具对线条进行修整，擦除多余的轮廓线。调整线条，将美少女四肢、五官和服饰清晰化。描绘、整理头部线条时注意把五官轮廓清晰化。

6

使用涂抹的方法绘制出简单的阴影，只要确定出基本的明暗关系就可以了。

7

继续对人物进行局部深入地刻画，使画面的层次感更加突出，这样就完成了最终的绘制。绘画时要注意线条的方向和轻重。

细致地绘制五官

正面的站姿

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓（头部、四肢和服饰的大致位置）。

绘制时注意线条要画得轻一些，以便后面添加。

❷

在线稿的基础上，对头部和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意身体比例的把握及头部、身体和四肢的准确位置。

❸

下面继续对人物进行深入刻画，将头发、四肢和服饰的外形清晰化。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定五官的位置，另外注意服饰上细节部分的添加。

4

对线稿整体进行细致地调整，并加深对五官的刻画。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看效果。

在绘画时注意衣服上皱褶的位置及线条的轻重把握。

5

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

眼睛是五官刻画的重点，在绘制时可以将眼睛画得重一些。

6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意衣服上细节的重点刻画。

刻画细节时，对服饰要进行详细的设计，这时要特别注意小细节的处理，它可以影响人物整体的效果。

背面的站姿

❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓（头发、四肢和服饰等）。

在绘画时首先要明确人物的头身比例，以及把握好身体的重心。

❷

在线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、头发和服饰的轮廓清晰化。

在绘制时注意人体的透视关系。

❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画（如：头发、服饰、长袜和鞋子等）。

在绘制衣服时注意细节的刻画。

4

对线稿整体进行细致地调整，绘制完成后使用橡皮擦等修改工具将多余的起稿线擦除，以查看画面效果。

在绘画时注意线条粗细、轻重的把握。

5

下面为人物添加初步的阴影效果，以加强人物的层次感和立体感。

在绘制阴影时要注意轻重的把握，这样能够很好地突出人物特征。

6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条排列方式。

坐姿的绘制

坐姿有很多种，根据剧情需要坐着的姿势也各不相同，人在坐着时重心很低，腿部缩在一起。

绘制坐姿时要注意腿部与身体的透视关系，特别要将大腿根部关节和膝部关节的动态绘制清楚。

绘制坐姿时，双臂的动态是表现的重点之一，它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。

蜷腿坐着

❶

确定人物坐姿的基本动态，描绘出全身的轮廓。

在绘制时可以通过基准线来确定面部朝向和身体、四肢的位置。

❷

在草稿线的基础上，对头部和服饰进行深入绘制。

在绘制时注意视角的把握，为突出美少女腿部的动态，放大了上身和腿部的比例。

❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画，使头发、身体、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘制头部时，可以通过面部基准线来确定面部朝向。

❹

继续对人物进行细致地调整和添加（如：头发、五官、衣服等）。绘制完成后，利用橡皮等修改工具将凌乱的起稿线擦除，以查看结果。

在绘制五官时注意眼睛的内部结构。

❺

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

眼睛是五官刻画的重点，用线条排列组合出眼珠颜色的深浅度。

❻

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意阴影的位置及线条的变化。

盘腿坐

❶

确定人物坐姿的基本动态，确定头部和身体的比例关系。

在绘制时用松弛的线条描绘出全身的轮廓，并利用面部基准线来确定面部朝向。

❷

在草稿线的基础上，继续添加人物的外轮廓（如：头部和服饰等）。

在绘画时注意保持人物的基本形态。

❸

下面继续为人物添加细节（如：头发和服饰等）。

在绘制衣服时注意线条的走向及皱褶的表现。

❹

接下来对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果，这样我们便完成了线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的变化。

❺

绘制出阴影，增加人物的层次感和立体感。

在绘制阴影时要注意画面整体的平均感。

❻

在初步调子的基础上继续对人物进行深入细致地刻画（如：头发、衣服等）。

盘起双腿的坐姿是一个较难绘制的姿势。双腿相互盘起时，透视、结构关系比较复杂。

支腿坐

双臂的动态是表现的重点之一。它可以活跃画面的整体气氛，赋予人物生动感。单臂撑地的动作使上半身往后微微倾斜。绘制时注意整个身体的平衡感和动态的真实感。

❶

确定人物坐姿的基本动态，明确肩部的宽度及四肢的位置。

用简单的线条描绘出全身的轮廓（头部、四肢等）。

❷

在线稿的基础上继续加强人物头发和衣服的绘制。

在绘制时注意线条的轻重、粗细变化。

❸

沿着轮廓线添加头发和服饰。

绘制时要特别注意两个肩膀的位置，它决定了双臂和上半身的整体动态方向。

❹

接下来对线稿整体进行细致地调整，并刻画五官，绘画完成后使用橡皮擦工具将起稿线擦除以查看效果。

在绘制眼睛时将其内部结构画出来，同时眼神和表情的刻画也很重要。

❺

下面为人物添加阴影效果，以加强人物的立体效果。

在绘画时注意阴影添加的位置。

❻

在原有调子的基础上对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意阴影的绘制，要保持画面整体的平均感。

❼

继续加深对阴影的绘制，增加人物的层次感和立体感。整体调整画面，完成人物坐姿的绘制。

阴影的绘制要注意画面整体的平均感，排列的线条要有轻重、粗细的对比。

衣服上的皱褶增加了画面的层次感，所以它是刻画的重点之一，皱褶的走向要符合动态。柔软材质的布料皱褶丰富，线条松弛、流畅和舒展。

高雅型

高雅型的人物特征是，自信高傲，有较成熟的面孔，另外在发型、衣着上都很讲究，行为举止都透着高贵、端庄的气息。

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓，大致确定出人物的基本动态。

在绘画时可以通过基准线来把握人物重心，这样能够很好地保持平衡感。

❷

在轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，另外在绘制手部时注意每个手指的比例关系。

❸

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并对服饰和鞋子进行深入绘制。

在绘制眼睛时注意要将眼睛的内部结构画出来。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画（如：腰带、手腕装饰等）。

在绘画时注意衣服是包裹在身体上的，注意外形的把握。

5
接下来继续对线稿进行深入细致地刻画，在绘制头发时，注意线条的流畅性和准确性，其次注意衣服上皱褶的表现。
6
调整整体人物并添加细节部分，绘制完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。
在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。
7
下面为人物添加调子效果，以加强人物的层次感和立体感。
绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，另外注意添加调子的位置。
8
在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使画面的层次感更加突出。
在绘画时注意眼神的刻画及整体效果的把握。

高雅型既定的服饰

高雅型的人物要以端庄、稳重、华丽的衣服款式为主，通过面料和款式设计来表现其高级。

领部的层次感能够突出人物特有的气质。

腰带很随意地搭在一起，紧中带松，能够形成鲜明的对比。

在绘制时注意裙子的垂坠感，以及线条的走向。

鞋子以高跟鞋居多。

古典型

古典型的人物特征是，五官清秀、身材苗条、举止轻盈，无论是发型还是服饰都较为古典。

❶

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心，然后确定人物的基本动态，大致地描绘出全身的外轮廓。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❷

在起稿的基础上，用细致的线条画出头发的走向，以及五官和服饰的外轮廓。

在绘画时注意人物形态的把握。

❸

下面为人物添加细节部分（如：发簪、手包等）。

在绘制时注意发簪的位置及手包的透视关系。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并继续加深对细节的刻画（如：发簪、裙带等装饰物）。

在绘画时注意装饰物的大小比例。

5

调整整体人物并添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

在绘制时注意一些重要的辅助线可以保留。

6

接下来在线稿的基础上局部加深人物，突出衣褶的部分，为上调子打好基础。

绘画时注意线条轻重、粗细的把握。

7

下面为人物添加调子效果，以此来加强人物的层次感。

在添加调子时注意光线对调子的影响，袖口和发髻下面可以画得重一些。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，突出头部和衣褶的绘制，加强画面的立体效果。

在绘画时注意五官可以画得重一些，突出人物特征。

古典型既定的服饰

发髻、精致的发簪、古典的手包和装饰物等都是古典型人物必不可少的造型元素。

精致的发簪是古典造型重要的元素之一。

围在腰部的带子既可以将衣服收紧，又可以起到装饰作用，再为其添加一个装饰物就更完美了。

和服在领口处是比较宽松的，在绘画时要注意这一点。

与和服搭配的木屐。

选用这种缩口式的荷包更能够突出主题。

5

接下来继续对人物进行细致地刻画，以及添加细节的部分（如：围裙、衣褶等）。

在进行深入绘画时注意线条的粗细变化。

6

接下来整体调整人物及添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

7

线稿绘画完成后为人物添加调子效果，使人物的角色形象更加突出。

绘画时注意起初的调子不要画得太重，线条排列可以松散些，起到概括的作用即可。

8

接下来在原有调子的基础上加强对五官和皱褶的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时五官和皱褶深的地方可以画得重一些，这样得到的画面效果会更好。

主妇型既定的服饰

主妇型人物形象的服饰比较朴素，随意性较强。围裙、拖鞋、肥大的长裙等都是表现“主妇”的要素。

围裙是表现人物特征最典型的元素之一。

衣服、篮子和搭在胳膊上的单子能够起到烘托画面的效果，同时能够很好地突出人物特征。

拖鞋是另一个表现人物特征的元素。

可爱型

可爱型最突出的人物特征是有一双大大的眼睛，生动有神，脸型以圆形居多，身体娇小，动作举止间透着可爱的气息。

❶

首先确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓，然后利用简单的线条勾勒出脸部，并大致标注出五官的位置。

在绘制人物的基本动态时，应注意头部、身体及四肢的准确位置。

❷

在起稿线的基础上，逐步绘制出头发、五官、四肢和服饰的外轮廓。

在绘画时注意确立发型、五官，以及服饰的层次感。

可爱的发饰是突出可爱型女孩的重点之一。

在为头部添加发饰时，注意发饰大小以及它与头部的比例关系，另外透视关系也很重要。

❸

继续对人物进行细致的刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构绘制出来，其次注意表情的刻画。在绘制身体时，要将手部的细节刻画清楚。

在进行深入绘制时，注意线条要有轻重、粗细的对比。

❹

接下来整体调整人物以及添加细节部分（如扣子、鞋带等），绘制完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

❺

线稿完成后，接着将人物的头部和身体添加调子，突出人物的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些。另外注意添加调子的位置。

❻

最后在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，（如：头发、眼睛、身体、四肢和服饰等）使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意投影的刻画以及整体效果的把握。

厚厚的刘海、甜美的表情、可爱的发饰、领上的蝴蝶结和抬起的双手尽显人物可爱的性格特征。

可爱型既定的服饰

头饰、蝴蝶结、高筒袜、圆头鞋和短裙等都是表现“可爱”的要素。

大的头饰更容易突出人物娇小可爱的一面。

可以根据人物形象设计不同款式的蝴蝶结。

扬起的短裙看起来具有膨胀感。

鞋头是圆的，鞋底较厚，与人物形成鲜明的对比。

文静型

在绘制之前首先要确定头部的朝向及人物的基本姿态。

❶

用简单的线条勾勒出人物的外轮廓，并初步确定其基本形态。

在绘制时注意线条要简练。

❷

以轮廓线为基础。为人物添加头发、五官和服饰。

在绘画时注意初步起稿的线条要画得轻一些，这样方便后面进行修改和添加。

3

在线稿的范围内继续对人物进行深入绘制以及添加细节部分（如头发、扣子、服饰等），完善人物造型。

4

接下来整体的调整人物以及添加细节部分，绘画完成后擦除多余的草稿线，查看画面效果。

双手搭在腿上是刻画的重点，绘制时要注意每根手指的姿态。

5

线稿完成后，接着为人物的头部和身体添加暗面效果，突出人物的层次感和立体感。

绘画时注意初步的调子线条不要画得太重，在排列上也可以松散些，另外注意添加调子的位置。

6

最后在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、眼睛、身体、四肢和服饰等），使画面的层次感更加突出。

文静型既定的服饰

文静型的服饰特征是，上身以宽松的长袖为主，下身则以裙子为主，鞋子的样式为简单合脚。

柔弱型

柔弱型的人物特征主要是，表情和身体姿态都表现出内敛，给人以被照顾的感觉。

在绘画之前首先要确定头部的朝向及重心的把握，平衡感很重要。

❶

首先用简单的线条画出人物的大致轮廓及人物的基本动态。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❷

在第1步轮廓线的基础上明确头发、五官和四肢的外轮廓。

在绘画时注意刘海及五官的准确位置，以及头部和肩部的比例关系。

3

下面沿着外轮廓线将五官和头发的大致形态画出来，并加深服饰的绘制。

在绘制眼睛时注意将眼睛的内部结构画出来。

4

对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画。绘画完成后将多余的线稿擦除以查看结果。

在擦除线稿时注意，可以将衣服上有用的起稿线保留下来。

5

线稿绘画完成后为人物添加暗面效果，使人物的角色形象更加突出。

绘画时注意光线对调子的影响及调子的位置。

6

接下来在原有调子的基础上加强对头部和皱褶的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时五官可以画得重一些，这样能够很好地突出人物特征。

柔弱型既定的服饰

柔弱型人物形象的服饰特征以娇小可爱的吊带群为主。

服饰材质为较软的面料，材质较硬的面料则会出现气势强的效果。

脖子上的丝带与裙子的面料相同，柔软的面料能够突出人物娇小柔弱的特征。

裙子的布料质感比较软，所以形成的皱褶比较柔和、圆润，自然形成的波浪纹理没有规律性。

知识型

知识型的人物在表情和身体姿态上都会流露出有文化、有涵养的气质。

❶

在绘画前首先要明确人物的面部朝向及身体重心的把握，然后再确定人物的基本动态，使用简单的线条描绘出全身的外轮廓。

在绘画时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

在起稿的基础上，进一步画出人物五官和服饰的外轮廓。

在绘制五官时注意将眼睛的内部轮廓画出来，另外注意眼神的把握。

下面继续为人物添加细节（如：头发、衣服及书等）。

在绘制时注意书的位置及透视关系的把握。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并继续为其添加细节（如：头发、衣服、眼镜等装饰物）。

在绘画时注意装饰物的大小比例。

❺

接下来整体调整人物，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

在绘制时注意一些重要的辅助线可以保留。

❻

线稿绘画完成后为人物添加少量的调子效果，使人物看起来更具立体感。

绘画时注意起初的调子不要画得太重、太多，起到提示的作用即可。

❼

接下来在原有调子的基础上加强对五官和衣服的绘制，这样我们就可以看到最终的画面效果了。

绘画时注意眼镜的细节刻画。

知识型既定的服饰

眼镜、书等是最能够表现“知识”的要素。

眼镜对“知识型”人物来说是最具说服力的重要元素之一。

衬衫搭配毛衣外套，给人以严谨的感觉，很适合“知识型”人物的特征。

书是继眼镜之后另一个重要的元素。

根据人物角色来设定鞋的款式和高度。

千金型

千金型的人物特征是，自信高傲，任性，不在乎别人对自己的看法。另外在发型、衣着上都很讲究，行为举止都透着忽视一切的态度。

❶

确定人物的基本动态，描绘出全身的外轮廓（头发、四肢和服饰等）。利用简单的线条勾勒脸部的轮廓，并用面部基准线标注五官的位置。

❷

在基本线草稿的基础上，用细致的线条将四肢动作、五官、头发和服饰的轮廓清晰化。

❸

下面沿着外轮廓线加深对头部（五官、头发）和服饰的绘制。

在绘制头部时注意头发的走向及线条的流畅性，另外将眼睛和耳朵的内部结构画出来。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节地刻画（如：手套、长袜和服饰等）。

5

接下来对服饰的局部进行深入刻画。

在绘制时注意图案具有一定的规律性。

6

整体调整人物及添加细节部分，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

7

下面继续刻画细节并为其绘制阴影效果，以增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，标明暗面的大体位置即可。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意线条的粗细和轻重明暗的变化。

千金型既定的服饰

千金型人物形象的服饰特征多以华丽、正式的服装为主，衣服的面料比较好。

在细节处有许多独特、精巧的小设计。绘制时注意细节处的造型感和层次感。

制服的布料质感都比较硬，所以形成的皱褶比较直挺、尖锐，纹理比较明朗、清晰。

细节部分的搭配也很合适。

注意鞋子的款式造型要与服装搭配。

野性型

野性型的人物特征是，性格外向，健康的个性派，给人以不拘小节、无法无天的感觉。另外在发型、衣着上都比较夸张。

在绘画前要明确人物的面部朝向及身体重心的把握。

❶

用简单的线条确定人物的基本形态和全身的外轮廓。

在绘制面部时可以通过面部基准线来确定五官的位置。

❷

在草稿线的基础上继续添加人物的外轮廓（如：头部和服饰等）。

在绘画时注意保持人物的基本形态。

❸

下面继续对人物进行细致地刻画，在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意表情的刻画。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对服饰的刻画。

在绘画时注意衣服结构及外形的把握。

5

继续对线稿进行深入细致地刻画，在绘制头发时，注意外形的把握，其次注意衣服上细节的刻画（如：裤带、裙边及靴子上的花纹等）。

6

接下来整体调整人物，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。

7

下面为人物添加调子，以加强人物的层次感和立体效果。

在绘画时注意调子的线条不要太重，排列时可以松散些，明确阴暗面的具体位置即可。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官和衣服等），使画面的层次感更加突出。

在绘画时注意眼神的刻画及画面整体效果的把握。

野性型既定的服饰

由于自我主义非常强烈，野性型人物形象的穿着多以重叠、凌乱的搭配方式出现，配件有帽子和皮靴等。

调皮型

调皮型的人物特征是，面部表情丰富，动作夸张，十足的演技派是区别于其他类型最明显的特征。

在绘画之前首先通过基准线确定人物朝向。

❶

首先用简单的线条画出人物的外轮廓及基本动态（如：头发、五官和服饰等）。

在绘制五官时可以借助面部基准线来确定五官的位置。

❷

在上一步线稿的基础上继续为人物添加效果（如：头发、五官、衣服和鞋子等）。

在绘制头部时注意头发的走向，要做到杂而不乱，另外注意眼神和表情的刻画。

❸

下面继续为人物添加细节（如：头发和服饰等）。

在绘制鞋子时注意透视关系的把握。

4

接下来对线稿整体进行细致地调整，并加深对细节的刻画，绘画完成后将起稿线擦除以查看效果。

在绘画时注意线条轻重、粗细的把握。

5

通过绘制阴影来增加画面的层次感和立体感。

在绘画时注意调子的线条要画得轻一些，明确调子的位置即可。

6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画，使画面的层次感更加突出，这样便完成了最终的绘制。

在绘画时注意线条的粗细和轻重的变化。

调皮型既定的服饰

由于调皮型人物的姿态和动作比较夸张，所以在服饰上以随意性和便于运动的服饰为主。

这套服装造型，舒适中略带可爱的味道，凸显出人物俏皮可爱的个性。

服饰的选择与绘制，要配合人物的动作姿态。

吊带群搭配开身的小褂子，服装虽然简单，但搭配在一起能够衬托人物性格。

精干型

精干型的人物特征是，外向、开放、自信，属于积极的类型，另外在发型、身材和服饰上也能够明显地突出特征。

在绘画之前可以通过基准线来衡量人物的面部朝向和基本动态。

❶

首先用简炼的线条画出人物的外轮廓及基本动态。

在绘画时注意人物的身体比例，即外部形态的塑造。

❷

在起稿线的基础上继续为人物添加效果（如：头发、五官、衣服和鞋子等）。

在绘制头发时注意头发的走向，在绘制眼睛时注意眼睛的内部轮廓及眼神的把握。

❸

继续对头发和服饰进行细致地刻画。

在绘制头发时注意线条的流畅性，其次注意衣服上细节的处理（如：裤腰、鞋子及衣服上大的皱褶等）。

4

接下来对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果，这样我们便完成了线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的变化。

5

接下来继续刻画细节并为其绘制初步的阴影效果，以增加画面的层次感和人物的立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重，标明暗面的大体位置即可。

6

在原有调子的基础上继续对人物进行深入刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使画面的层次感更加突出，人物形象更加明显，这样我们便完成了人物的绘制。

在绘画时注意线条的粗细和轻重明暗的变化（五官可以画得重一些，突出人物特征）。

精干型既定的服饰

由于人物身材挺拔，气质出众，所以精干型的服饰特征是，人物形象以贴身、能够显示身材的服饰为主。

紧身T恤、九分牛仔裤、平底休闲鞋，很男孩子气，但也不缺失性感魅力。

大V字领，衣服看上去时尚、前卫、大方。

牛仔裤是百搭的类型，在选择款式时要和上身的衣服相匹配。此牛仔裤腰围刚刚好，使人物特征更加明显。

平底鞋是“精干型”的重要元素之一，这里的鞋子款式独特，在严谨中又透着几分活泼，使人物形象更加鲜明。

小女孩型

小女孩型并不等于是小孩，它指的是身高、作风、外表等很像小孩。

另外，天真无邪、纯真、健康是其基本特征。

❶

使用简单的线条来确定人物的基本动态，描绘出全身的轮廓（头部、四肢和简单的服饰等）。

在绘制服饰和鞋子时，只要明确其大致位置即可。

❷

在基本线草稿的基础上，对头部和服饰进行深入绘画，利用橡皮等修改工具将凌乱的线条擦除。

在绘画时注意身体比例的把握。

❸

下面继续对人物进行深入细致地刻画，使头发、五官、四肢和服饰的外形开始变得清晰化。

在绘制五官时，要将眼睛的结构画出来，其次注意眼神和表情的刻画。另外在绘制手部时注意每根手指的外形。

❹

对线稿整体进行细致地调整，并加深对头发和服饰的刻画。

在绘画时注意把握好皱褶的位置及线条的轻重。

5

接下来为人物添加细节（如：发带和鞋子上的装饰物）。

在绘制发带时，注意将发带画得随意些，其次注意蝴蝶结与鞋子的大小比例。

6

下面对人物进行整体地调整，绘画完成后将多余的草稿线擦除以查看画面效果，这样我们便完成了线稿的绘制。

在绘制时注意线条粗细、轻重的把握。

7

在线稿的基础上为其绘制阴影效果，以增加画面的层次感和立体感。

绘画时注意调子的线条不要太重（方便后面的覆盖），标明暗面的大体位置即可。

8

在原有调子的基础上继续对人物进行深入细致地刻画（如：头发、五官、四肢和衣服等），使人物形象更加突出，这样我们便完成了人物最终的绘制。

在绘画时注意线条要有粗细、轻重和明暗的变化。

小女孩型既定的服饰

小女孩型人物形象的服饰特征是，以便于活动的衣服为主，不用十分合体，宽大一些也可以，看起来具有孩子的朝气和活泼感。

这套服装造型非常可爱，短小的连衣裙搭配带有蝴蝶结的鞋子，将“小女孩”的特征表现得淋漓尽致。

发带是看起来最具代表性的装饰，头上系一个发带会显得非常饱满和稚气。在绘画时要将发带画得大一些，这样更能够突出人物特征。

裙摆处的小花边，简短可爱，为服饰增添了一丝的童趣和俏皮感。

鞋子上的细节部分装饰性较强，能够衬托人物性格。

❶

用棕色给皮鞋铺设底色。

❷

根据皮鞋的结构用黑色将皮鞋暗部的形状绘制出来。

❸

要将暗部绘制得深一些，使它与底色区别开来。

❹

对刚才绘制的图形进行模糊处理，使明暗交界不那么明显。

❺

按照鞋的结构修改暗部边缘，表现出鞋的细节之处。

❻

继续用阴影变化表现出鞋子的细节部分，要注意画面的光源方向。

素描和漫画素描的区别

漫画素描的形式多种多样，有角色习作、涂鸦、影视场景的分镜头、参照写真集的练习作品等等。

取自漫画家速写本的截图

这是设定人物形象时的习作。通过描绘人物的各种姿势，来确定其性格以及动作、姿态的特征。

这是格斗动作的习作。通常还会加上效果线、表现速度感的斜线等常用的漫画处理手法。

这些是漫画涂鸦。把自己喜爱的动漫作品中的角色或场面画下来，也是一项重要的绘画练习。不断积累作画经验能提高作画能力。

除了一丝不苟地描绘目的明确的事物之外，轻松地去画大量涂鸦也会带来长进。平时随心所欲地把自己感兴趣的东西画个够，从中可以培养出边想边画的漫画素描技巧。

这里描绘的是格斗场面，这是针对人物动作和构图的习作。找机会临摹一下动漫、影视作品中漂亮的决定性场面和决胜动作吧。哪怕只画出人物轮廓和构图，也能从中抓住一些对自己的作品有用的东西。

这是根据照片资料仔细画下的习作画面。除了人物以外，也试着简单地画一下背景吧。

这是局部特写的习作。要通过大量的练习来研究如何表现眼珠和睫毛。

漫画素描现场报导——1、森田和明篇

让我们去看看运用漫画素描表现人物的作画现场。
（报导人：林晃）

描绘女性的立姿

“突然就提笔画了起来”

①

“粗略地画出人物外形。”——通常这一步也可以被称为画出大概轮廓或草图。那么，森田先生所谓的粗略是—

②

人物的头部和上半身逐渐被画了出来。究竟人物长成什么样子，会摆出怎样的姿势，这些问题的答案只有正在作画的森田先生知道。我们在一旁安静地注视着这个人物的诞生过程。

③

森田先生握笔的手不断挥动，于是—

④

才过了几秒钟，人物全身的概貌便在纸上呈现出来了。森田先生没有使用橡皮，就用活动铅笔一口气把脑海中的形象画了出来。

转眼间，充满魅力的身体线条和面孔就画出来了。

⑤ 把画好的线条描一遍，让原本淡淡的轮廓线变得清晰。这就是漫画创作中的勾线过程。

⑥ 在平板状的躯干上画出胸部。胸部的大小和形状可以根据需要自由发挥。

⑦ 还是一点也不用橡皮，在清晰地勾勒出脸部轮廓后，画上眼睛。

⑧ 看起来好像和尚头，即使在外行人看来，这样的头形也显得不太对劲。

⑨ "脑袋看上去扁扁的吧？因为只画了大概轮廓，就像这样，在画头发的时候把头形修正。"我们看出森田先生正在调整后脑勺的体积。

⑩ 森田先生挥动活动铅笔，画出柔顺的头发。"如果头发画得好，就能给画面带来动感，同时也能让人物出彩。头发是表现人物的重要一环。"这下人物应该算是基本成形了。

“接下来要进行漫画中的勾线工作”

“还没完成呢，”森田先生说，“如果要作为正式草稿，那么就得把轮廓线再清晰地描绘一遍，这样一来在复制线稿时就能看得比较清楚。”在做当前的工作时总要考虑到后面的事情——无论什么领域的专业人士都会采取这样的态度。

从开始作画直至完成草稿，经过了画出大致轮廓、描线调整、再画出确定的轮廓线这三次勾线的过程。画轮廓线竟然如此费功夫，这令我们大吃一惊。上图是从开始提笔作画五分钟后的状态。

“让手指翘起来可以带来可爱的感觉，这令女孩更具魅力。手指的粗细一定要统一，这一点不容易做到，所以要用心去画。”

画上眼眶和眼珠，大大加强了人物的生命力。“刚才的确是未完成状态啊。”

“好了。”“完成了？”“嗯，算是告一段落了。”

最后描绘头发，加工眼珠里的线条，到这里草稿终于完成了。从提笔作画开始一共用了十分钟左右。

“漫画草稿完成了，客观地对其进行观察，接着再进行修改工作。”

【作画要点】

“肩部。从颈部延伸出来的线条和连接上臂的肩膀线要分开，这样能表现出肩膀的圆润感。”

“腰部。将上身的线条稍微拉长到腰部线条之内，这能让身体显得立体。”

“脚趾虽然小，但如果不用心去画，人物就会从整体上显得干瘪，所以一定要小心。”

“一直到最后都没有用橡皮呢。”
“不，接下来我要重画腰和腿。”
一般来说，接着还要进行反复修正和重画。据说，画好一张草稿实际要花上一小时甚至半天的时间。“可不要以为十分钟就能画完一张啊。”森田先生说。

描绘女性脸部特写

描绘脸部轮廓的阶段

①
用很淡的线描出圆形的大致轮廓。

②
一点点拉出相互衔接的线条。

③
在脸部画上一个很浅的十字，再画出脖子部分。

⑤
调整从脸颊到下巴的轮廓线。

④
脸部轮廓差不多出来了。

⑥
勾描颈部线条，修正整个脸形。

粗略描绘五官和头发

⑦
用比之前稍浓的线条作画，但也不要太用力，是用橡皮能轻轻擦去的那种线条。

⑧
根据右眼的形状和大小，画出左眼的轮廓。

⑨
修整脸部的轮廓。

⑩

⑪

⑫

人物的前发是否遮住额头会带来相当不同的印象，因此要从刘海开始画发型，逐步确定人物形象。

修正颈部的线条

⑬
明确地画出头发线条后，再把肩膀的线条勾勒清楚。

⑭
加上锁骨，为人物带来立体感。

修正眼睛、头发和嘴。

⑮上眼皮的线条要画粗画浓，令眼睛显得有神。这样一来人物能给人留下强烈的印象。

⑯和画人物粗略轮廓时的步骤一样，从刘海部分开始把头发清晰地勾勒出来。

⑰画出下巴下方的阴影，令头部显得立体。

⑱眼珠的轮廓线要和眼眶线一样清晰有力地画出来。突出眼球的浑圆感，能让人物的目光显得明亮动人。

⑲注意不要把嘴的线条画得太粗。嘴的两端要画得清晰有力，这样嘴角的感觉就出来了。

描绘躯干的线条

⑳根据需要画出胸部。

㉑如果草稿线显得凌乱，让人看上去不舒服，那么可以用橡皮把杂线擦去。注意不要擦掉确定的轮廓线。

㉒草稿完成。

完成的草稿

这张画稿上还留着最初那些细小的草稿线。为了让画稿的轮廓线显得清晰分明，初期的草稿线要画得非常淡。

作画的基本点是脊椎

脊椎是从头部到腰再到骨盆，贯穿整个身躯的“柱子”。这条通过身体中线的脊椎支撑着人物，人物全身的动作都是以脊椎为中心展开的。有意识地以脊椎为中心来作画，可以描绘出具有存在感的人物。

爬行的蜥蜴也有脊椎。

脊椎是身体的中线

从某个角度看来，脊椎呈S形。

脊椎穿过身体的中部，不过从正面看来脊椎的存在不太明显。在描绘背面时，则可以将身体的中线作为脊椎来把握。

在大致轮廓图中，脊椎被画成背部的中线。

身体和脊椎

这是人物姿态的模式图，代表身体的直线正是图形化的脊椎。在简化处理的情况下，脊椎直截了当地显现了出来。

贯穿身体的脊椎

描绘人体自然状态的姿势时，也要带着脊椎的意识来作画，这样可以给人物带来存在感。

引发动作的脊椎

以脊椎引发的动作有前屈、后仰、扭转三种。

完成身躯后加上手脚

画出头部和胴体这两大块后，再加上手脚就能构成各种各样的姿态。

这是头部和胴体的基本轮廓，加画上手臂和腿，就可以很快表现出立姿或坐姿。

画手臂和腿时，要注意肩和骨盆的倾斜，根据手脚的动作对身体做出一定的修整，可以画出具有魅力的姿态。

画身体的顺序

描绘身体时，要先确定好身体的中线再开始作画。既然人的背部有着人类天然的中线——脊椎，那么让我们从带着脊椎意识作画开始学起。

从正后方看出来的姿态

③

颈部的轮廓线要深入头部。

腰部位置的基准

画出整个胴体的轮廓，要注意左右平衡。此时尚未画出手臂和腿。

④

脖子、肩膀、躯体的整体成形后，加上手臂和腿的大致轮廓。

⑤

肩胛骨

修整轮廓线，画出肩胛骨等细节，草稿完成。

俯视图可以展现身体线条的起伏凹凸，曲线是作画的重点。让我们来看看运用S形脊椎线作画的实际过程。

描绘大致轮廓

①

头部浑圆的立体感非常重要。为了便于把握俯视感，要配合头部的曲面画出圆和叉，形成大致轮廓，然后再画上颈部轮廓线。

S形曲线的弯曲点是腰部位置的基准。

②

用非常淡的线条勾勒出脊椎线，接着画出斜的肩线。注意左右两肩到脊椎的距离是不同的。

④

强调脊椎线，并修整身体轮廓线。

在侧面加上斜线，有助于把握身体的厚度。

③

画出胴体的大致轮廓。在强调细腰丰臀的情况下，脊椎线也随之画成“く”形。

大致画好身体形态后，开始画腿和手臂的大致轮廓。

修整轮廓线，加上细节完成草图

淡淡地画出比例参照线，然后开始进行加工全身的工作。

强调脊椎线的腰部，以此突出身体的立体感。

和表现臀部的曲线不同，腰到骨盆的线是直的。

肩胛骨是凸起的，因此要画出八字形的线条将之表现出来。

完成

从正侧面看出来的姿态

在S形的脊椎上画出胸腔部分和骨盆部分，由此把握人物整体形态。

把握形态的基本方法

① 和正面等角度一样，侧面的头部轮廓也是一个圆。

② 确定肩部、肚脐、胯部的位置，在S形的脊椎上将其标出。

③ 画出胸腔和骨盆部分。

④ 画出身体的轮廓，再加上肩部和肘部的大致轮廓。还要对脸形做出一定的修整。

坐姿

肩膀的大概位置

胸腔部分

脊椎的大致样子

① 画出头部、脊椎和身体大致轮廓。骨盆部分不用画，但要画出呈跪坐姿态的腿的大致轮廓。

② 修整头部和胸腔的形状，并对身体的整体轮廓进行加工。

③ 画出脸、头发、胸部等细节。裸体人物的草稿就完成了。

④ 在描绘衣服的时候，可以将裸体人物的草稿作为基础，在上面加画服装。

⑤ 着装（穿的是和服）人物的草稿完成了。

从侧面看的姿态

S形的脊椎线要画成平缓的曲线，确定肩线位置后再进一步作画。

把握形态的基本方法

画出大致的头部轮廓和脊椎线。

画出肩线，大致确定肩膀的位置。

画上身体的大概轮廓，修整头部的形状。

画上手臂，对身体的轮廓线进行加工。

参考：奔跑的动作

肩关节

从正侧面的角度，看不到肩线和胯关节线

胯关节

肩线部分

肩关节

胯关节线部分

胯关节

先以脊椎线为基础画出肩线部分和胯关节线部分，这样一来，上臂、肩膀以及腿的位置就明确了，那么，描绘身体扭转这样的动作也就变得简单了。

从正面把握脊椎的线条 —正中线—

与背面图中的脊椎线不同，正面图的中线被称为“正中线”。

画出一条从锁骨内侧端开始，通过胸骨中心到达肚脐的线，这就是正中线。正中线有利于把握比例平衡，能给作画提供帮助。

将背面和正面中线连起来看，身体的厚度显得一目了然。

身体弯成く形时，正中线也呈く形。

正中线与脊椎相对应。

利用脊椎和正中线描绘人物立姿

头部、躯干、全身大致轮廓的作画顺序与人物背面图相同。在正面图上画出仿佛可见的脊椎线和身体的正中线。这样可以表现出躯体厚度的立体感，画出具有存在感的人物。

先画头部轮廓，接着画出全身的大致轮廓。

画上脊椎线和正中线，然后加上手臂、腿和关节的概貌。

对轮廓线进行加工。

基本完成草稿。

正中线决定了具有存在感的正面立姿

S形或弧形的脊椎线（即正中线）能为人物的站姿带来生气。

头部位于落脚点之外的情况

头部、上半身、下半身（连同臀部）都在落脚点之外，但只要将身体的中间部分安置在落脚点的位置上，站着的人就不会倒下。

单脚支撑全身的情况

画的时候必须注意要让头部和着地的脚能用直线连起来。而在奔跑中的人物由于重心正在移动，所以即使把身体画得非常斜看上去也不会显得不稳。

单腿站立

单腿站立保持不动时，重心在脚底中部。

重心的位置，差不多在脚底中心。

以正面角度画左图人物的效果。

失败的例子，重心偏离了足部，人肯定会摔倒。

修改后的例子。挪动上半身位置重画后，重心落到了足部。上半身稍稍扭转给整体带来了更强的动感。

跑动

人物奔跑的瞬间，重心正在移动。

女性—“用脂肪的表现来形成柔美之气”

和男性相比，女性全身脂肪较多，肌肉也比较软。作画时要注意体现柔软的风貌。

对于苗条的身体也要注意脂肪的表现，要画出胸部和臀部的体积感。

臀部脂肪较多，因此要画成曲线。

肌肉型的女性

在女性角色上画出肌肉，可以突出其男性般的强壮。

经过锻炼的女性，肌肉会变得发达而脂肪随之消减。但很难做到像男性角色那样整个身体的轮廓充满肌肉感。

女性角色肌肉的极限

男性只要稍加锻炼，就能达到经过长期锻炼的女性的肌肉外观。

比例的区别

男女体型的差异要在画大致轮廓时就表现出来。

正面

【男性】　【女性】

肩部宽度

腰部宽度

臀部宽度

侧面

正面角度和背面角度一样。要把女性的肩画窄、腰画细。臀部宽度男女可以画得基本差不多。

女性的胸部和腰部要画窄画细。而对于两性臀部的厚度则不用画出太大的区别。

男女体形差异模式图

臀部弧度的区别

虽然男女的脊椎线都会内曲，但要注意两者的弧度有很大的区别。

侧面轮廓的区别

男性背部肌肉凸出。　女性臀部膨起。作画时要注意背部肌肉和臀部。

背面

【男性】

【女性】

髋骨

整体上有棱角，呈直线型。

整体上浑圆，呈曲线型。

大小的区别

【男性】

【女性】

粗硬

小巧

【男性】

【女性】

关节粗大，显眼。

关节小巧，不显眼。

厚度和宽度的区别

不只躯干、颈部、手臂和腿部，女性的肩部和肩胛骨部分也比男性小，画的时候要注意。

身高差

把女性的身高设定为差不多到男性眼睛的位置，这样即使从远处看来（即小图的情况），男女的身高差也可以一目了然。

手臂和手的区别

画的时候要表现出女性手臂
线条的顺滑。省略褶皱和肌
肉纹理。
对于男性角色，画出褶皱
和肌肉纹理，可以体现出
男性手臂的粗壮感。
【女性的手是长的】
细巧、修长、纤薄。
短
细
【男性的手是宽的】
粗大、短壮、厚实。
长
粗
【男性的手指】
把关节部分画得突出，
能体现粗壮感。

颈部的区别

颈部的粗细度、肩部肌肉的量以及是否有喉结这几方面的情况，令女性的脖子显得比较长。

肩部肌肉少，使脖子显得长。

肩部肌肉发达，使脖子显得短。

细

粗

喉结部位。基本不强调。

喉结部位，画成稍稍突出的样子。

肘部的区别

女性和男性的骨头粗细不同，女性的肘部末端要画得比较细小。

主要关节的构造和运动

为了画出自然的姿态和鲜明的动作，让我们来学习关节运动的基础知识。

1. 颈部构造和运动的基本知识

先来学习头部和颈部的连接方式和颈部的动作。

正面

画出颈部肌肉的线条能给头部和颈部带来立体感。

仰视图中的头部和颈部

由于这样可以看到下巴的底部，所以这是最能体现头部立体感的角度。

喉部的肌肉从耳朵下方开始一直连到锁骨。

在下巴底部的大小方面，男女基本没有差异。要把男性的脖子画粗，并加入较多表现肌肉的线条。

背面

只要在颈部画出两条肌肉线就可以了。

从耳朵下方
引出的线条

引向后脑勺
的线条

从斜后方看出来，这两道线条会把下巴遮住。

①

②

画出脖子上的这两条线，就能令头部和颈部显得具有立体感。

画女性角色时，轮廓线要画成向内弯的曲线，这样能使脖子显得纤细。

用向外弯的曲线来画，可以突出男性的粗壮感。

头部、颈部和身体

要注意身体的朝向会随着脸的朝向而变化。

脸朝侧面

脸和身体同时朝侧面转时，脖子会显得比较长。

脸完全转向侧面时，身体也会稍稍朝侧面转（不可能完全呈正面状态）。

身体摆正，只有脸向侧面转时，脖子会显得比较短。

脸朝着正面

朝着正面的脸

朝着正面的身体

○

脸和身体的朝向一致时，脖子正常连接头部和胴体。

朝着正面的脸

朝着正侧面的身体

○

身体朝侧面，脸转向正面时、身体也会微微朝正面转，颈部轮廓呈“く”形。

×

注意不可能有脸朝正面而身体却朝着正侧面的情况发生。

身体随着头部转动

脸朝侧面。

脸进一步向后转。

脸进一步向后转时，上半身会扭过去。

背面状态和正面状态一样，脸不可能转到正侧面。

这是从背着身的状态自然回头的情形。大半张脸都转过来时，身体也基本上转成了朝着侧面状态。

颈部的各种轮廓

颈部的作用是连接头部和身体。即使脸部朝着相同的方向，颈部还是要根据身体的朝向画出不同的形状和线条。

左右动

伸展

收缩

整条脊椎一点点地弯曲。

作画重点在于腰部。要设想是以腰部来进行大幅弯曲，而脊椎本身并不剧烈弯曲。

腰部

人的上身无法大幅度地向两侧弯曲，最多弯到45°左右。

前后动

向前屈体

向后仰体

在大致轮廓中，要用曲线来画胸部和骨盆部分。

抬起背的动作

这是向下趴着抬起背的状态。

由于上身仿佛直起，所以整个身体看上去呈大幅后仰的状态。

身体轮廓呈八字形，因而后仰状态显得很醒目。

扭转身体

回头的动作

腰部、肩部和头部联动构成身体扭转的动作。

画的时候要特别注意肩膀和肩胛骨的动作。

朝向的变化从上半身开始。

从脊椎到臀部的脊椎线呈波浪形弯曲。

屈体和转体引发的动作

不光是夸张的动作，对于自然的动作也要赋予动感。

联合脊椎、颈部、腰部和髋关节的综合动作

颈部

腰部

髋关节
(大腿根部)

不仅是脊椎，加上颈部、腰部和髋关节的联动才完成了全身大幅后仰的动作。

扭身的姿态

颈部扭转，头部倾斜。

以腰为中心轻微前倾并扭身。

上身的前倾还要依靠髋关节。

颈部扭转的方向

腰部扭转的方向

髋关节造成了上身的前倾动作。

参考：上半身反向扭转的样子。

髋关节的弯曲幅度相当大。

腰部

脊椎的后仰

这是受过专门训练后才能做出的屈体动作，要点在于颈部和髋关节。

做操的动作

1.上半身前倾。　2.转体。整条脊椎以腰为起点扭转。　3.进一步转体，脊椎大幅扭转。

腰部呈拉伸状态，
所以没有褶皱。

由于前倾的基点是髋
关节，所以大腿根部
出现褶皱。

腰部出现褶皱。

抬起上身的动作使背
部拉伸，腰部的褶皱
随之消失。

褶皱向屈体的
方向靠拢。

背部仰起。

大腿根的线条
变得鲜明。

3. 肩膀与手臂的连接和动作的基本知识

肩关节与肩胛骨和锁骨相连。让我们来学习手臂和肩膀的构造。

背面

肘部上抬时，肩部也会跟着上抬。

肩线

肩胛骨

肘部抬至比左图更高的位置时，肩胛骨也跟着上抬，肩线的倾角变大。

人体背面的肌肉。从后颈到肩膀、再到背部，肌肉大面积相连。

手臂肌肉

侧面

肩关节

肘关节

锁骨和肩胛骨的接点

锁骨

肩胛骨

虽然肩胛骨大部分位于背部，但也有一部分向前延伸，由此构成了肩关节。

肩关节部分

肩部的动作

锁骨和肩胛骨连带着运动。

伴随着手臂的动作，肩胛骨下部和脊椎的距离会大大改变，而背部的表情也会跟着发生变化。

随着双臂的抬升，肩胛骨渐渐远离脊椎，呈八字形。

抬起双臂

锁骨也随之倾斜。
肩胛骨的线条
胸部整体向上拉紧，乳房也跟着变成了长圆形。
肩胛骨的线条
如果锁骨和肩胛骨不动，就会看上去像玩具假人。

前后的动作
这是躯干的俯瞰图，让我们来看看肩胛骨的运动范围。
脊椎
肩胛骨
锁骨
胸腔
向后的动作
通常状态
向前的动作
锁骨也跟着移动
手臂向后的动作—肩胛骨合拢
锁骨向后弯。
脊椎
肩膀
锁骨
从正上方看下去，肩部的位置拉到了脊椎之后。背部的皮肤和肌肉向着脊椎收缩，胸部大幅拉伸。
不仅肩胛骨合拢，背部也整体弯成了凹状。
胸部向着左右拉伸为大大的弧形。

手臂向前的动作—肩胛骨张开

双肩向前时，背部肌肉拉伸，
整个背部呈弧形。

锁骨向前凸出。

这是伸出单臂的情形。
肩部肌肉呈弧形，遮住
了一半的锁骨。

背部的弧形表现
出力量感。

手臂的动作

手臂扭转后轮廓线会发生变化，作画时要注意变化特别显著的肘部到手腕的线条。

前抬并旋转的状态

掌心向下
向内转，肘部到手腕的两侧线条均匀收拢。

隆起

手掌竖起
半向外转，大拇指这一侧的线条是倾斜的。

掌心向上
向外转，形成向后弯的外观轮廓。

向内转时，肌肉扭曲，轮廓线相对比较直。

向外转时，肌肉拉直，肘部下方会高高隆起。

伸出并旋转的状态

注意要把轮廓线画成く形。

骨头没有旋转。

注意要把轮廓线画成S形。

骨头旋转。

手腕弯曲的状态

肌肉的伸展和收缩带动手腕动作，会使手臂轮廓发生变化。
而以手肘为起点旋转时，上臂部分不会发生变化。

伸展

内侧隆起（收缩）

这是平常的状态。手臂两边同时拉伸。

外侧隆起（收缩）

伸展

变化显著的部分。

向内弯曲

平常的状态

向外弯曲

屈臂的状态

4. 腿部构造和动作的基本知识

髋关节的旋转（腿的朝向）会引起腿部线条的变化。要注意膝盖以下的部分基本上是不转。

髋关节和腿部的关节

髋关节

膝关节

踝关节

正侧面时，大腿线条有明显的起伏。

向外转时，腿部轮廓会形成具有韵律感的曲线。

髋关节的旋转

旋转的基点是髋关节。

膝盖和脚踝并不旋转。

挺直的状态

向外侧旋转
如果没有经过训练，最多只能转到这样的程度。

向内侧旋转

左右打开

打开约180°。
脚尖竖起的状态
腿部、髋关节的动作是和腰部一起联动的。作画时要注意腰部和骨盆的转动和倾斜。
骨盆向后倾斜，背部会像猫一样弓起。
腿部线条呈平缓的W形。
脚尖向下的状态
骨盆向前倾斜，腰部为了保持平衡弯成弓形，形成挺胸的姿势。
腿部线条呈平缓的弓形。

腿上下分开时伴随着拧
腰的动作。
正面角度的正下方构造图。
为了保持踢起腿和站立腿
挺直，腰部必须旋转。
差不多分开
成180°。
胸部基本为
正侧面状态。
骨盆旋转露出
后半部分。
正侧面
旋转
坐着的时候和站着的时候一样，
腰部旋转使双腿分开。

向后高高抬起的状态

向后方高高
抬起的腿
大约60°
轴心腿
腰部的旋转可以帮助腿向后
抬起，但无法像前踢动作那
样达到180°。
大开步的状态
肩线为水平
状态。
扭身动作导致
腰线倾斜。

5. 手、手指的构造和动作的基本知识

画手部轮廓时，要注意画出体积感。手掌可以分为4个可动的区块。

基本构造

手心

手背

手背指根区块的横切面
是斜的。
平时的状态
隆起状态
手用力向上抬起时，
手背上的肌肉纹理会
浮现出来。
手背部分的轮廓发生了变化。
手一用力，筋络会浮
凸起来。
手背的大致轮廓图。可
以用两个区块来把握。
由于手臂是柱状的，
所以对于手腕的连
接区域，要用曲线
来画轮廓。
手指的前端要画得
稍稍细一些。

握拳的动作

基本区块的接续处是手弯曲的要点部位，这些地方很容易形成褶皱。

轻握的状态。注意要把拳头画成箱状。

手指有4处会产生褶皱

指腹

握拳时指腹接触的部位。

手指褶皱区

指根褶皱区

手指和指根的褶皱都是曲线。

指根区块

指根

手掌弯曲的关键部位

握拳时弯向前方的褶皱。

【握拳动作中的弯折部分】

指腹接触的部位。

握拳时大拇指部分的褶皱

张开和收拢的动作

手掌

大拇指

手心

手心这一边变窄。

手指张开时，褶皱基本成了直线。

大拇指区域的褶皱也变得不明显了。

成了S状的曲线。

收拢的动作令许多褶皱靠到一起。

手背

手背

大拇指

手指用力会使筋络浮凸而出，而放松时，筋络则会消失不见。

张开手指的动作要用力，因而筋络浮现出来。

【猛地分开手指时】

【合拢手指时】

手并不是铁板一块，指骨上原本就覆盖着大量肌肉和皮肤，因而手可以做出柔软的动作。

注意不能只有手指部分打开。

6. 脚的构造和动作的基本知识

和手的构造一样，要把握好趾根区块。

基本构造

不着地的部分

脚踝两侧的突起在大脚趾这边的位置更高一些。在画大致轮廓时，要画出连接两个凸点的斜线，以此作为脚踝部分的作画基准。

大致表示关节的圆

脚着地时，要让脚底贴着地面基本画成直线。

脚抬起时，要把脚底画成弧线。

轮廓随着朝向而变化

脚背和脚尖

不着地的部分要画成向内弯的弓形。

要设想一个顶点在大脚趾这边的三角形，以此来把握脚的形状。

小脚趾这一边的侧面轮廓线基本是直的。

脚后跟

画出脚尖和脚跟的平行线，然后在线之间拉一条斜的基准线，这样可以很快确定脚踝的位置。

表示阿基里斯腱的线条要以脚跟的三等分位置为基准。

把踝关节画成く形，能有力地体现出骨骼的张力。

【把握形状的方法】

确定角度，画出大致轮廓图。

脚在接近脚后跟的地方比较厚，而脚尖部分比较薄。画出便于把握厚度的基准线。

带着对脚趾区块的设想，画出脚趾的大概轮廓。

弯曲的角度要根据脚趾根的基线来确定。

脚跟要在脚踝的外侧。

脚踝的运动范围

上下的动作
还可以小幅度旋转。
上下运动的范围很大，可以达到90°左右。
左右（内外）的动作
外侧
内侧
向内大约可以倾斜45°，而向外只能稍稍倾斜。
为了顶出脚跟而向内旋转脚踝时，力量集中于侧面。

臀部和大腿根部的立体感

让我们来把握躯干下端周遭的立体感。

腿虽然和臀部连在一起，但臀部的宽度和腿的宽度是不一样的。

臀部掩盖了躯干的厚度。

大腿根的厚度要比臀部的厚度小。

如果大腿根的厚度不大，那么即使臀部丰满，也能画出大腿纤细的苗条腿形。

臀部和腿的分界区域。如果这里的凹度大，那么腿也就变得细。

大腿并不是圆形的，而是纵向较长的椭圆形。

参考：腿更细的情况。

变形的基础知识

试着把画成通常尺寸的人物画小。在作画时推敲如何使他们看上去像同一个人物，这样就会获得进步。

尝试将同一个人物画成不同的尺寸

【7头身人物】

【约一半大小】
(4头身人物)
头身比改变后，眼睛的大小和手脚的画法也要改变。

【四分之一大小】
(2头身人物)

【远观的轮廓】
表现人物特征的关键在于发型。这样即使变得很小也能看出是同一个人物。

变形3要素

将人物变形就是对之进行简化处理，采取图案化的方式能令人物的气质明确地表现出来。

1. 减少线条。
2. 将复杂的线条简化。
3. 强调。针对人物特征进行强调。

● 脸的变形—简洁化与强调

【写实的人物表现】

1. 减少线条＋2. 简化复杂的线条。对于脸部，要将脸形（下巴部分）和头发简洁化。另外，还往往可以省略鼻侧的线条和鼻梁等部分。

3. 强调（扩大化）。对发簇和耳朵进行加大强调。同时，把嘴巴放大、突出人物表情特征的做法，也能带来良好的效果。

● 手的变形—简洁化

【写实的表现】

1.减少手指和手腕的褶皱等线条。

2.对复杂的线条进行简化。

3.强调。画大手掌，画粗手指。

● 头身比和姿态的变形—强调（变形、放大、简化）

【写实的姿态】
（5头身～6头身）

【理想型】
7～8头身
强调肌肉和骨骼，并调整人体比例。

【漫画型】
4～5头身
把手臂和腿画成简单的棍状，放大手脚和头部。

【Q版型】
2～3头身
缩短头身比，将手臂和腿进一步简化。

基于变形表现的

人物设计技巧

为了设计出能给人留下印象的人物，不仅是脸部，发型、体态、服装等各方面都要进行变形。

脸、发型

突出造型方面的特征
（大眼睛、大嘴、长发等。）

体态

呈现体格方面的特征
（身材优美、苗条、骨感等。）

服装

配上能让人联想到相应性格和行动的服装以及标志性小道具。

一边考虑设计目标，一边逐步画上想到的东西。表情、服装设计等方面都可以进行反复组构。

不带特定设想画出的人物

把头发拉长，发稍微微向外翘，形成具有特色的轮廓。翘起的头发能带来充满活力的感觉。

把头发变短，眼睛处理成微微吊梢的样子，进一步突出活泼感。因为觉得还有所不足，所以又加上了类似防风镜的东西。

完成大致设计

【该阶段的注意点】

1.是不是容易画（在针对动漫这种需要重复作画的工作时请考虑到这一点，如果只要画单张图则另当别论）。

2.是不是自己认可的造型（是否设计出了自己喜欢的人物）。

为了能对画出来的作品做出客观地选择，要过一段时间再去重新审视，这一点很重要。

集结了3个设计的要素，对3种设计的风貌进行了平均的作品。

脸部变形的设计

为了能让人物具有一见可辨的头部轮廓，必须将之设计得富有特征。要设计出有特征的头部，可以采取“定形作画”和“补足作画”两种方式。

1.“定形作画” ～先确定头形脸形的作画方式～

这种方式要以四边形等图形来替换圆和叉中的圆，而对于基本的鹅蛋脸类型则不用替换。

确定好外形和风格，第一步就是画出四边形的大致轮廓。

对于尖下巴的人物，画的时候要消去圆弧的一部分，并保证脸部比例的平衡。要慎重地把握好从脸颊到下巴的角度。

如果把头形的大致轮廓直接作为头部大小的基准，那么在画全身图时，就可以快捷地把握好全身的比例（头身比）。

通常的“鹅蛋形”

对于鹅蛋脸的人物可以直接采用大致轮廓的形状。

让女性显得漂亮的7.5头身

苗条的女性角色

各种漂亮的女性角色，可以用苗条的身体比例作为基础，再加入丰富的变化创造出来。

人物俯视的动作可以
用于强调胸部魅力的
场合。
不想强调胸部时，可以通
过腰部线条和隆起的臀部
来表现女人味。
这是强调丰满胸部的类型。
人物虽然苗条，但并非干
瘪无肉，因此不要画出骨
盆的骨头，而腰部则要用
浑圆的轮廓线来表示，这
样就可以形成良好的人体
平衡感。
胸腔的
轮廓线
俯视图能有效地突出胸
部优美的线条。

箱体意识作画法

试着把人物放到一个立体的箱子中去作画。一旦能画出立体感，就会大大提高人物的存在感。

具有立体感的人物

画出躯体的侧面和上方，可以强调人物的立体感。

稍稍呈俯视角度的人物图，虽然脸等细节还没有画好，但已经具备了存在感。

把人物放入箱子中，有利于把握可以看到的部分。

虽然能看到大量上方或侧面的部分，但立体感并不强。

加上脸和细节部分的图。虽然是只有上半身的胸像图，却也散发着存在感。

体现立体感的3要素

【1.构图】
要用能看见三个立体面（正面、侧面、顶面）的构图来作画。

【2.阴影表现】
下巴下方和腋下等部位，要画出阴影，突出身体的立体感。

【3.地面表现】
画出落在人物脚边的影子。

把人物放入箱子里

让我们来把握立体的三个要素：高、宽、深（厚度）。

宽度

纵深

高度

【从正上方看到的效果】
捕捉到了人物的厚度。

【从正前方看到的效果】
捕捉到了姿态的宽度和高度。

【从正侧面看到的效果】
捕捉到了腿部（膝盖）相对于头部弯曲前伸的幅度。

用箱体轮廓来描绘姿态

肩膀、胸部、腰部、胯部、膝盖是动作和姿态的关键点，要画出线条来确定这些部位的位置。

【块状轮廓图】
这是定好肩膀、胸部、腰部、胯部、膝盖等关节位置后，用块状轮廓画出的人物姿态。将之作为大略草图来使用，可以很快画出具有立体冲击力的姿态。

以块状轮廓图为基础画出的人物。

【普通型】（稍稍仰视的角度）
只要稍稍显示出底面和侧面，就能突出手臂的立体感。

【魄力型】
向手掌这边转的构图。可以清楚地看见侧面和底面，因此大大突出了立体感。

如果采用块状轮廓图，将同一姿态的角度改为稍稍俯视的情况时，也能轻松地把握好形态。

根据箱体描绘人物的顺序

把箱子作为基本轮廓来作画。这样可以在作画过程中客观地把握可见部位和纵深等要素。

用俯瞰角度画一个箱子。

人物大致轮廓也画成箱形。

选取容易画的角度，把预想的人物姿态大致画出来。这样，后面的作画就会变得比较轻松。

在箱形轮廓图上画出身体比例的基准（头部、胸部、腰部、胯部、膝盖、脚踝的位置等），然后重新修正全身的轮廓。

重新画出全身轮廓并进行加工后的效果。

⑤ 画出细节部分，完成草稿。

表现着装人物的技巧

服装表现的基本知识

无论是怎样的服装，只要画好褶皱，就能让画面具有说服力。让我们来学习描绘服装的基础知识，还有那些画好褶皱的窍门。

基本的褶皱

非穿着状态的衬衫（经过熨烫后呈平面状态），一旦上身就会呈现出立体状态。

运动方向反侧的部分松弛，衣服和皮肤之间产生空隙。

骨盆倾斜，褶皱会朝髋关节抬起的一侧拉伸。

因为明显的细腰会令角色富有魅力，所以可以将实际垂直的衣服轮廓稍稍收细，加入褶皱。

●窄小、布量少的衬衫和裤子会形成大量的褶皱。
●肥大宽松的服装会形成大面积的松垂，整体上褶皱量很少。

腿弯曲时，裤子会以膝盖顶端为中心形成放射状的褶皱。膝弯部位也会因为布料的集叠而产生褶皱。

把握显现出身体线条的部分

关节部分褶皱的形成方式

衣服无论贴紧还是松大，都会在关节部分产生褶皱。

【骨骼模式图】

布料朝着肘关节拉紧。

肘部

衣服贴着手臂的轮廓线。

布料松垂。

将布料的松垂部分画成小山状。

向着肘部形成的褶皱

弯曲这一侧的褶皱起伏很大。

简单的褶皱描绘法

① 在画轮廓线时画出褶皱的大致轮廓。

② 配合起伏的山型轮廓加入褶皱线。

这是画出大致褶皱的轮廓图。

画上褶皱和服装细节后的效果。

在确定服装轮廓线时，也要严整地画出身体。

简单的褶皱描绘法

① 在画轮廓线时画出褶皱的大致轮廓。

② 配合起伏的山型轮廓加入褶皱线。

这是画出大致褶皱的轮廓图。

画上褶皱和服装细节后的效果。

在确定服装轮廓线时，也要严整地画出身体。

用服装来表现人物的个性

虽然从大体上来说服装是遮掩体型的事物，但无论男女，在服装上都有突出身体线条（显身材）和掩盖身体线条的巨大区别。可以根据这一点来表现人物性格。

遮盖体型的宽松服

描绘着装人物的实际过程

我们会从大致轮廓开始讲解为人物添加服装的顺序。服装会跟着人物的动作而动。让我们来看看用服装强调人物动作的实际作画过程。

画出人物姿态的大致轮廓.

画出裸体状态的人物.

③

在裸露的身体上画出服装。先画裸体人物，再为其加上服装，这种做法可以表现出配合人物动作的服装。

手臂运动的方向
袖子的宽松部分
形成扬起的效果。
随着人物的动作，服装
的轮廓线变得紧贴手臂
轮廓。
衣袖拉伸造成外套前部鼓
起、衣摆向后甩。
蹬离地面的动作
上抬的动作
屈腿的动作
因为松弛而形
成突起。
大腿根到膝盖部分的裤
子很服帖，因而形成了
沿着大腿的轮廓线。
裤子的线条正是
大腿的轮廓线，
表现出紧贴感。
下摆扬起的表现
产生出朝着上抬方
向的尖锐褶皱。
动作和风的方向
以弯折点为中心产生出放射状的褶
皱。

加上涂黑、留白和网点纸处理完成画稿。

描绘具有动感的姿态

仰视图的角度可以带来魄力

有效地表现出具有动感的姿态——

1.运用立体型的构图

2.运用单腿站立保持平衡的表现

3.展现大幅扭转的动作

主要考虑好以上几点内容后，再添上头发和服装的动态。

【完成】

【加入服装的线稿】

上衣是宽松型的，
松松地向下展开。

裹腿裤，典型的
紧贴型服装。

在贴网点纸之前，要将发际线、
衣服下摆周遭等处涂黑，进一
步突出人物的立体感。

【草稿】
【裸体人物草稿】
手臂的动作
身体运动的方向
头发运动的方向。
逆着身体运动的方
向来画，可以表现
出动感。
腿的动作
要画出具有动态风貌的姿
态，而并不是那些“静止
的姿态”。这样一来，即
使是静止的画面也能产生
出动感。
对于特别的姿态，要画出几幅其他角度的草图，
以此来把握腰部的旋转以及四肢和头部的位置
关系等要点。在随后画服装的时候，这也可以
是添加褶皱的基准。
【裸体人物线稿】
中线
中心位于脚尖部位。

【完成】

【加上服装的线稿】
旗袍是贴身裙装的代表。
两侧的开衩使腿部动作具有很高的自由度。
裙摆部分宽松，因此要用波状线来画。
涂黑的要点。强调裙摆周围和褶皱的部分。

扭转动作呈现出的华丽表现

【完成】
涂黑的要点。画出袖子和短裤内侧的阴影。
【加入服装的线稿】
贴紧的长手套。
在关节部位画出
细小的褶皱。
紧贴型的服装。
根据扭身的动作
稍稍加入褶皱。
下摆宽松的短裤。
朝着踢腿的方向向上
扬起。将下摆部分画
成波浪形可以体现出
布料柔软的质感。
紧身长袜贴在腿上，令袜
筒边形成凹陷，可以使之
与腿部的裸露部分形成鲜
明的分界。
裸露的腿部
紧身长袜
袜筒边的凹陷表现
鞋子可以表现人物的性格，同
时可以给人物以超乎想象的说
服力，因此要仔细地描绘。

加工指示稿

对于动漫作品的最后加工，需要制作一份指示稿来说明阴影、对比度等方面的处理方式。在指示稿中会用到漫画素描的肉体基础知识。

指示内容要用铅笔（或活动铅笔）加注在原稿的复制稿上。为了便于理解，有时还会用各种彩色铅笔做出好像儿童填色画那样的指示稿。

彩色原稿也会有指示稿。可以从平时就开始养成用填色画方式做指示稿的习惯。

这是当初计划中的青蛙动物服的头部草创图。从"只有眼睛不好玩"，"青蛙叫的时候两颊会鼓起来"这些讨论中，诞生出两颊带有鼓起物的设想，于是就画成了这个样子。

根据大致轮廓的通常要领来进行作画。

这是决定好俯瞰构图后，根据青蛙鼓起的脸颊、带帽风衣、青蛙风貌和可爱等这些要素画出来的着装形象设想图。正面和侧面的设计差不多确定后，接下来就是配合构图作画了。

完成的原画

通过头身比与构图线来画人体

在画站立的人全身的时候，要从头部的结构和垂直线开始画起。

8 头身的正面模式图

1 先用圆和十字线画头部的构图，然后向下延伸出 8 个头长度的垂直线，从Ⓐ到Ⓑ拉出胴体到腿部的构造线，再画上肩线和腰线。

2 从肩线两端拉出手臂的构造线。胴体的构造线将腰线一分为二，将这两边再各自两等分，拉出腿部的构造线。

3 在肘部的位置加上一条腰围线。以肩线到腰线相同的长度向下确定膝盖的位置。

4 画上肉体。在画身体的时候注意突出显示关节点的位置。

5 完成头发和胸部等部分，这个姿势是以左脚支撑体重。在实际画草图的过程中，构图线、辅助线和探索线等无数线条会重叠在一起，这里为了便于大家理解对线条进行了规整。

肋骨线条画成W字形。

下垂的手位置在大腿中央附近。再往下的话手臂看起来就会太长，显得不自然。

从裸体开始练习画起，要抓住隐藏在衣服下身体的凹凸感。

所谓的构图线与中心线是?

构图线

把它当做通过身体中心的直轴来考虑。因为它是全身的轴心，所以手脚也要画构图线。根据需要还要加上脸部、肩膀、腰围和腰部的横向构图线。

中心线

是分割人体表面左右对称的线。纵向从头部到躯干绕一周。身体扭转中心线也会跟着移动。

←像左图这样基本上为正面的人体，从头部到身体的构图线和中心线大致都重叠在一起。

8 头身从斜侧面到正侧面的模式图

在画斜侧面时，要画出前面和后面的肩幅差距。虽然后面的大腿被遮住了一部分看不见，但画的时候两条大腿还是要看起来一样粗。

笔直站立的人体构图线，比起直线，曲线更能体现出挺胸抬头的站姿。

男女站姿的差别

正侧面

简单的站姿也能体现出角色的个性。不仅是外部的轮廓线，连表现全身流线的内部构图线也能给人留下深刻的印象。

正面→走路

从胴体到腰部的线条稍微画得弯一点，人体看上去就像动起来了一样。

构图线与素描人偶型的使用

单纯使用线和轴的构图线型，能更快地画出身体的构图。而我们熟知的人偶型的构图，则更便于抓住身体的量感。

根据情况可分别使用构图线和人偶型

根据情况可以分别或混合使用构图线型和人偶型的构图。

人体的透视也要考虑

所谓透视法就是"远近法"。即使是同样大小的手臂，因为景深的关系前面要画得比后面大。像这样身体的各部分使用的远近法，称为人体透视。

关节的弧度线稍微向里画一点，可以表现出立体感。

先考虑好各关节的长度再画出远近。

画出椭圆形的叠加。

将手臂和手的部分换成单纯的椭圆来画就更容易抓住要点。

使用手臂和腿来强调前后关系。

前面和后面的部分使用远近法，表现出动态的景深。

具有曲线美的站姿画法

本想画充满女人味的站姿，却不知道身体什么地方被固定死了，看起来没有动感。只要在全身的流线型曲线和腿部线条上下功夫，就能画出柔软的曲线美。

全身的曲线轮廓

由构图线派生出的 S 形曲线画法

如果头部和轴心脚在重心线上的话，即使身体的构图线不在重心线上，站姿看起来也能很稳定。让身体到腿部的构造线呈 S 形曲线来画美丽的造型吧。

S 形曲线

挺起胸膛，臀部向上提就能制造出 S 形曲线。

用挺胸来强调女性的曲线，这是最基本的 S 形姿势。

构图线

通过腰围部分的伸缩，制造出弓形身体的感觉。

双脚站立时，如果重心线在双脚之间的话就能保持平衡。接近重心线的那只脚会支撑大部分的体重。

如果轴心脚在一只脚上的话，就一定要在重心线延伸到地面的焦点处画脚。

前后起伏、凹凸有致的身形

虽然从正面看起来不是 S 形，但是从侧面或斜侧面看时，身体线条呈 S 形。

用松散的曲线画出前后的起伏。

前后起伏是低头身角色表现全身充满活力时常用的姿势，用挺起胸部与向后收腿的方式来画。

角色的性质与相匹配的姿势结合充满了魅力

华丽又性感的角色，适合 S 形曲线。

认真的角色适合笔直的直线造型。

用构图线＋素描人偶来画S形曲线

利用两种构图方式来画动感的S形角色。
用仰视的角度更能表现出立体感。

不准让女孩子
穿得太厚!!
③ 裸体完成。
❸ 着装完成。
相比裸体的时候乳峰
的位置要稍微向上一
些，胸部的线条要画
得干脆利落。
头发和衣服
都能更好地
为角色制造
动感。
在画裸体的时
候，身体要画
得柔软一些。
穿衣服的时候，为
了让衣服看起来
合身，身体会画得
稍微瘦一点。

抓住无法实现的动作的跃动感

有些动作虽然现实中做起来很勉强，但是为了达到优美动感的效果，构图线还是会用曲线来画。只要在头部中心拉下的垂直线上画轴心脚，就能确保身体整体的平衡。

1 比如说想要表现跳舞瞬间的动作时，先用构图线来画结构。

2 配合线条画上肉体，将关节的动态发挥到最大的极限，做出伸展的姿势。

3 虽然现实中这种动作不可能做到，但是用写实的画法来表现还是很引人注目。

仰视和俯视的世界，近景和远景的不同视点

仰视的视平线略高于膝盖，俯视的视平线在头顶以上。调整相机的取景器，分三阶段分别从近景到远景来看站着的这个角色。

① ②

因为远处看不到细节，③与❸的远景一眼望过去的不同点在于裙子边和停车站牌形状的差异。

③

❶ ❷ ❸

画仰视和俯视的近景时冲击性比较强。
远景是对角色所在的场所进行说明，可用于表现群像等场面效果。

俯视、仰视角度下的各种头身

画角色近景、远景的窍门是：

1. 要考虑角色的立体感。（抓住角色的景深、厚度和弧度。）

2. 将全身的大致草图画出来。（尝试使用 112 页的构图来画吧！）

8 头身

只考虑将人体八等分来画，完全没考虑立体感的问题。

107 页同样的 8 头身角色。

极端形变的仰视构图实例。

仰视　俯视

先大致画一个全身的草图，在保持整体平衡的基础上细化。

7 头身

跟107页一样的7头身角色。在画仰视和俯视的时候，也可以借助短裤等衣服的曲线来表现效果。

仰视

俯视

描写行走中的少女俯视图例。

5头身到3头身

用 106 页相同的角色来画仰视和俯视。因为 5 头身以上是接近现实中的人物的比例，即使仰视、俯视也要如实地画出脖子和身体，这样才能体现出存在感。4 头身以下是经过形变的 Q 版角色，身体所占比例较小，下巴下方或脖子都可以简化。

5 头身
抓住斜侧面的厚度感。

仰视　　俯视

4 头身
画时要注意正面短裙边线形状的变化。

仰视　　俯视

3 头身
躯干和腿都很短的角色。为了强调向下看的感觉，画俯视时要缩短腰部以下的部分。

仰视　　俯视

用素描人偶型的结构图来画仰视和俯视

在想抓住人体长宽高的三次元特点时，人偶型的结构图就能派上用场。

＜仰视实例＞

结构图阶段。

为角色穿上衣服。

结构图时抓住立体形的特点，画时让角色穿着衣服。如果以提升画功为目标，就重新再确认一次姿势。对腰部的位置或脚的方向做微调，让外观看起来更舒服。

修正一部分姿势。

＜俯视实例＞

在构图阶段就要为画面注入灵魂！

调整手部形状。

结构图阶段。

素描人偶型的结构，要将人体当成圆柱与关节的组合去画。抓住构图的特点，注意不要让姿势失去动感和弹性。

从结构进展到角色化。

因为举起右手相应左肩就会下垂，所以要修正结构图的误差。

扭动的身体的画法

身体的扭动是以腰部为转折点，做改变上面肩膀方向与下面臀部方向的动作。

3头身的角色

正面构图

为了抓住平衡，脚稍微向后撤，身体逐渐扭转。

7 头身的角色

从斜后面的姿势逐渐扭转。

观者视点在腰部的转折点的高度时，角色采用“远景”来画。

脸部、肩膀、腰部方向转变时的扭转姿势

③

这个扭转角度可以看到前面的中心线。

这是将视点放在角色大腿附近的“远景”画法。

仰视的时候
看不到肩膀上面的面，可以看到下巴和腋下。

俯视的时候
从后面看的扭转动作。肩膀上面的面看得很清楚。

8 头身的角色

①
②
③
回头的姿势
有点低头的俯视感觉的脸。
手臂向后伸，挺起胸部，扭转头部。
身体基本转向正侧面。
腰部转向正侧面，上半身向画面方向扭转。
脚张开与肩膀差不多的宽度，自然站立的背影。
踮起脚尖，看起来像 8.5 头身。
如果双脚分开，不用太费劲就能做出大幅度扭转的动作。
将上面的姿势反过来看。
❶
❷
❸

挺胸的姿势
视平线在腰部（转折点附近）的位置。
向上弯的曲线
视平线
看上半身是仰视。
转折点
看下半身就变成了俯视。
向下弯的曲线
身体方向的变化也可以通过衣服的线条表现出来。
稍微向上仰视的脸。
就算是穿着衣服的状态，也可以用领口、上衣的扣子和裙子上的褶皱代为表现中心线的扭转。
跑步的姿势
锁骨
中心线
乳沟
身体的线条陷入腰部，更能表现出扭转的幅度。
肚脐
股间
锁骨、乳沟、肚脐、股间的各点错开来画更能表现出身体的扭转（中心线是曲线）。
PDG

“弓背”让坐姿看起来更自然

在电车中坐着的乘客、上课时的学生、饭店里吃饭的人们……
大家都是挺直腰背坐着的吗？
让人觉得自然的坐姿是弓背的姿势，试着画出来吧。

肩膀上下活动

人在拿东西的时候，除了手臂会动以外肩膀也会动。和惊讶、讨厌、兴奋等丰富的表情一起灵活使用肩膀吧。

站姿→仰视

通常的状态。

打击——肩膀稍微向上。

肩膀放松站姿的仰视。试着与躺下的姿势比较一下吧。

通常的状态。

吃惊——即使穿着衣服，也可以用衣服的线条表现肩膀的上下运动。

站姿→俯视

通常状态。

被吓到了
肩膀向上，表现出几乎想要跳起来的受惊感觉。

通常的状态。

嫌弃——肩膀向后上方拉、表现出嫌恶的感觉。

肩膀前后活动

无论是画挺胸还是弓背，肩膀的位置变化是重点。

挺胸又前屈的姿势

肩膀向后拉。
因为肩膀在脖子线条的后面，加上可以看到的肩部线条，所以用绕到身后的泳装带子制造出了肩膀的厚度（＝身体的厚度）。
可以看见肩膀上方的面，从身体到腰部是俯视的角度。

看起来很自然的动作画法（2）——胸部

在画穿衣服的角色时，要画出跟实际的人物一样裸体穿上衣服的感觉。女性的内衣因为能调整胸部形状，所以上乳峰的位置会发生变化。穿套头衫或制服的女性，乳峰朝上画看起来会比较顺眼。

根据着装的变化来画胸部

裸体——乳房因为自身的重量向左右外侧展开并呈下垂的状态。

泳装——乳峰的位置虽然没有变，但是乳房向当中收拢了。

穿衣——穿胸罩的状态。乳房不仅被向上托起，而且更向当中收拢，出现了乳沟。

用胸衣来调整胸形

胸罩带子的位置（肩膀和手臂连的凹陷处）。

乳房因为自身的重量会向左右两边下垂。

斜侧面向上方托起，胸型就被调整得很美。

可以控制胸部的晃动。

运动型的胸衣
就像紧身短背心，长度只到胸部下方。用很有弹性的材料制成，穿时没有挂钩之类的东西。

挂钩扣在后面的一般型胸罩。

* 根据设计也有前扣的类型。

乳峰的位置

穿胸罩的时候

裸体的时候

胸部能体现年龄！

胸部下垂的话，比年龄设定更能看出角色年龄的大小。

注意衣服和内衣的设计

领子为广口设计的衣服。

会看见胸罩的带子。

肩带可以隐藏到看不见的位置上。

让胸部与肩部的动作具有联动性

胸部在肩膀向上抬时会出现变形。

胸部的基本画法
可以简化一根
线条！
简化身体的轮廓线是
漫画特有的表现手
法，这里适用于胸部
丰满的角色。
绘制时有必要将
腋下的线条与胸
部线条区分开来。
肩带
比弯
（后背带）
罩杯
胸部较小的情况
抓住较短的胸部轮廓
曲线。表现出不够丰满
的感觉。

俯视与仰视角度下的胸部表现

画出从肩膀到胸部的形状，然后在上面找准两个乳房的位置，就能画出各种各样的角度了。

① 画斜侧面仰视的胸部时，从下胸围位置画出辅助线。

② 在胸部上添加半球形的乳房。

画出胸部丰满的角色
巨乳会因为胸部的重量整个
下垂，乳头也向下。
当然，这种画法也可以……
胸部始终是俯
视的形状！
不过，如果想画出胸部坚
挺的感觉，乳头的方向要
向上方移动。
画出胸部较小
的角色
在画仰视姿势的时
候，要画出胸部的
厚度及立体感。

俯视与前屈的差别

站立姿势
正面俯视

俯视的胸部
乳房方向向外。

站立前屈

前屈的胸部
重量向下垂。

胸部线条的使用限度

这附近的两条
线不要画得黏
在一起，线条
要逐渐消失。

不要因为胸部是圆形就
反复用深色线条描画，
这样反而会失去立体感。

各种各样的胸部表现

前屈的胸部表现

像比基尼这样的泳衣，要表现出胸部被包裹住的量感。

俯视的胸部表现

胸部的形状是通过乳沟和下胸围的线条表现出来的。
禁止用错位线。

被挤压的胸部表现

① 被压迫地方的形状。

② 胀出来地方的形状。

看起来很自然的动作画法（3）——手臂

让身体看起来优美的姿势之一，就是交叉手臂。画手臂形状的重点有三个。

1. 肘部在腰围的位置上。
2. 左右手臂的粗细和长度是一样的。
3. 即使是被挡住的看不到的部分，为了表现造型也要画出来。

手臂交叉

为了使被隐藏的手看起来更自然，
将该手的手指放于手臂下。

斜侧面

这是能表现手腕与胸部魅力的角度。
为了让观者认识到手部被遮住的部分，
肘部内侧要留有空隙。

正侧面

右手的形状看
起来跟里面是
连在一起的。

正面

确定一下手臂
的粗细和长短
是不是一样。

将这只比较有
立体感的手藏
在手臂下面。

腰围

肘部放在腰围
附近。

交叉手臂的站姿
隐藏在柔软流畅的身体曲线和美丽的手臂背后的，是充满威压感的愤怒情绪。

从袖口伸出的手臂造型！

在画被袖口包住的手臂时，用伸出手臂或手腕的袖口的形状来强调立体感或空间感。因为袖口还有装饰性的作用，所以要画得特别仔细。

通过改变线条的宽度表现出景深感。

袖口是编织物，所以有伸缩性。

西装或制服的上衣袖口处能看见长袖衬衫的袖口。

短袖类型

扣扣子的类型

袖口折叠的类型

泡泡袖、袖口窄的类型

筒状袖口

只要画出袖口的圆弧与景深就能产生一定的立体感。

让手臂上下活动

手臂笔直向上举起
手臂放松的话，能
伸得更直。
手臂用力的话，肘
部会向外翻转。
横向伸直的手臂
只用简单的两根线条就能画出
手臂的感觉，用鼓起来的部分
表现肘部的位置。
斜向伸展的手臂

不过，如果下面
的手臂上还提着
行李，肩膀就很
难下垂。
如果肘部伸到比肩膀高的地方，另
一侧的肩膀会向下垂。
用手指指人也是，后面的肩膀向下垂，
看起来动作会更自然。
将袖口画得更自然
手臂向下的时候，制服的袖口
在手腕附近。随着手臂的抬
起，袖口会向肘部方向滑动。
在确认高举的手臂长
度的时候，以肘部到
腰围的位置为基准。

看起来很自然的动作画法（6）——腿

单靠轮廓线就能表现出腿部肌肉的画法，适用于头身较高的腿长角色。

走路时的腿型

正面

大腿骨
的线条

大腿内侧的线条
基本上是笔直的，
外侧的斜线一直
延伸到膝盖。

腿部的外侧和
内侧有肌肉突
出的差异。

正侧面

大腿前面的线条
比较粗，因为有
肌肉所以呈逐步
膨胀状态。

后面

在以腿部线条美为目标的时候，参考现实中人体的腿部曲线来画。

脚的形状绘制要点

抓住脚后跟和脚心、内侧与外侧脚踝的位置。

腿部仰视与俯视的画法

正面的仰视

为突出在眼前的脚，画得要比实际的更大才好看。

脚尖向上抬的时候，抓住内侧的脚踝、脚后跟和脚心的特点来表现。

草图就是要一边修正错误一边探索形状。在原有的画稿上抓住大致的形体，然后在上面铺一张新纸，找出最正确的线条。

正面稍微有点俯视时看到的脚型

虽然能看到内外脚踝，但是看不到脚后跟和脚心。因为脚是在地板或地面上，所以画俯视的情况比较多。

仰视的腿

用线条的粗细表现远近距离